CLINIC

DELUXE EDITION

THE EXTENSION

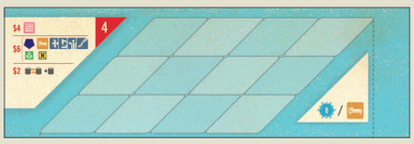
Introduzione

La competizione è durissima. Qualsiasi dettaglio, seppur minimo, potrebbe aiutarti a sbaragliare le cliniche della concorrenza! Che sia fornire assistenza speciale per determinati tipi di pazienti, ampliare la struttura o i servizi offerti ... qualunque cosa!

Questa scatola contiene numerose espansioni che sono generalmente compatibili tra loro; tuttavia ti consigliamo di utilizzarle una alla volta o di aggiungerle gradualmente. Ciò ti consentirà di comprendere più facilmente le particolarità e le sottigliezze di ciascuna senza rallentare eccessivamente il gioco, cosa che avverrebbe se ci fossero in un sol colpo una miriade di nuove possibilità.

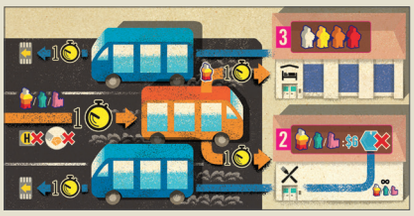
Componenti

4° Piano



4 plance 4° Piano a doppio lato

Comfort



4 plance Comfort

Ambulanza

1 plancia parcheggio Ambulanze

18 ambulanze

Arredo Urbano

24 carte Arredo Urbano

Inservienti

1 Società di Manutenzione

8 Inservienti

Farmacia

1 plancia Farmacia

25 Segnalini Pillola

(3 rossi, 4 arancioni, 6 gialli, 12 bianchi)

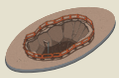
1 sacchetto Pillole

Ospizio

4 plance Ospizio

16 anziani

Lavori Sotterranei di Utilità Pubblica



16 tessere lavori sotterranei

Pilastri

1 plancia Pilastri

8 pilastri

Virus

1 plancia Virus

5 segnalini Virus

14 pazienti

(8 arancioni, 6 rossi)

TV Satellitare

1 plancia TV Satellitare

10 tessere Parabola

UTI: Unità di Terapia Intensiva

1 plancia UTI

1 modulo speciale UTI

Ostetricia

1 plancia Ostetricia

3 gestanti

4° Piano

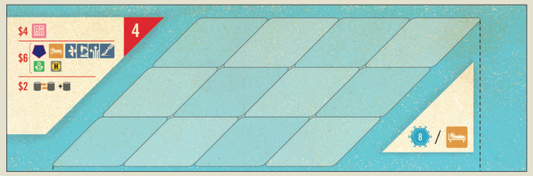
Ora puoi costruire fino al 4° Piano!

Componenti

- 4 plance espansione 4° Piano a doppio lato

Preparazione

Posiziona la plancia 4° Piano vicino alle plance 2° e 3° Piano. Puoi espandere la tua plancia con un 2° Piano, poi con un 3° e infine con un 4° in qualsiasi momento, anche ad inizio partita.

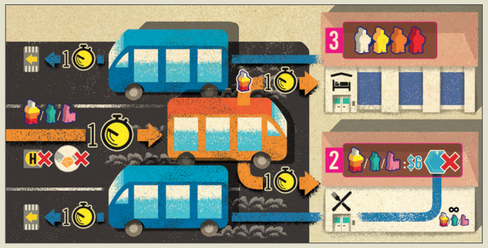


Comfort

Il tuo personale sanitario merita di fare pausa ogni tanto ... ma puoi trarne profitto! Questa espansione offre loro la possibilità di lasciare la tua clinica, aggirando la regola fondamentale del gioco base. I pazienti (e gli altri dipendenti) sono ancora bloccati dalle solite regole.

Componenti

- 4 plance Comfort



Preparazione

Ogni giocatore riceve una plancia Comfort e la posiziona vicino alla sua plancia giocatore.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Movimento

Medici, infermieri e portantini **(che non siano stati appena assunti)** possono spendere 1 tempo in totale per muoversi su un'entrata (non un eliporto, nemmeno il CEO va a pranzo in elicottero!) per fare pausa. Sposta gruppi da 1 a 3 di questi dall'entrata alla Mensa o al Dormitorio; ogni gruppo impiega 1 tempo per arrivare a destinazione (2 tempi spesi in totale).

Ciò è rappresentato sulla plancia Comfort dalle seguenti icone:

Fase 2: Affari

Spese

Portantini in pausa non diminuiscono le tue spese; tuttavia, ogni portantino in servizio riduce comunque il totale delle tue spese di $3 (spesa minima: $0).

Novità! Guadagni della Mensa

Dopo aver pagato le spese e acquistato popolarità, ogni medico, ogni infermiere e ogni portantino nella Mensa ti fanno guadagnare $6.

Nota: questi guadagni non possono essere utilizzati per acquistare popolarità.

Ciò è rappresentato sulla plancia Comfort dalle seguenti icone:

Fase 3: Amministrazione

Nuovi edifici, nuove responsabilità:

Università/Dormitori: ogni medico all'Università o al Dormitorio aumenta di livello secondo la tabella di avanzamento sul tabellone.

Ciò è rappresentato sulla plancia Comfort dalle seguenti icone:

Mensa: ogni medico in mensa non aumenta di livello.

Dormitorio: gruppi da 1 a 3 possono spostarsi dal Dormitorio alle entrate, spendendo 1 tempo per gruppo.

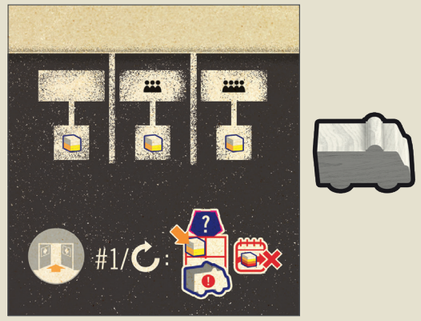
Mensa: tutti medici, infermieri e portantini ritornano dalla mensa alle entrate in gruppi da 1 a 3, spendendo 1 tempo per gruppo.

Ambulanza

Sfreccia a sirene spiegate verso la tua clinica!

Componenti

- 1 plancia Parcheggio Ambulanze
- 18 ambulanze bianche in legno



Preparazione

Posiziona la plancia Parcheggio delle Ambulanze vicino al tabellone.

Riempi gli spazi delle ambulanze con pazienti presi a caso dalla riserva (non dal sacchetto Pazienti), ma solo bianchi e gialli; riponi i rossi e gli arancioni nel sacchetto. Ogni paziente arriva con un'ambulanza, che deve essere parcheggiata come un'auto, seguendo le consuete regole.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azione 3: Ricoverare Pazienti

Una volta per round, prima della normale azione Ricoverare Pazienti, puoi (per 0 Punti Fila) spostare 1 paziente dal parcheggio ambulanze alla tua area pre-ricovero; se lo fai devi anche parcheggiare l'ambulanza. Dopodiché procedi con l'azione Ricoverare Pazienti.

Ciò è rappresentato sul Parcheggio Ambulanze con le seguenti icone:

Fase 3: Amministrazione

Parcheggio delle Ambulanze: riempi gli spazi del parcheggio con pazienti presi a caso dalla riserva, ognuno con un'ambulanza.

Arredo Urbano

Componenti

- 24 carte Arredo Urbano

Preparazione

Come di consueto, in ordine di turno inverso, prendete una tessera bonus (scartate le rimanenti). Nota che le persone si prendono tra quelle avanzate nella riserva e hanno un'automobile. Inoltre prendete segretamente 1 carta Disegno Urbano facile, 1 media e 1 difficile dal mazzo. Sceglietene 1 come obiettivo e scartate le altre.

Fine del Gioco

Se hai moduli (o pilastri) nelle posizioni indicate sulla tua carta Arredo Urbano, ottieni la popolarità positiva; altrimenti subisci quella negativa. Puoi possedere moduli o pilastri aggiuntivi rispetto a quelli indicati sulla tua carta Arredo Urbano.

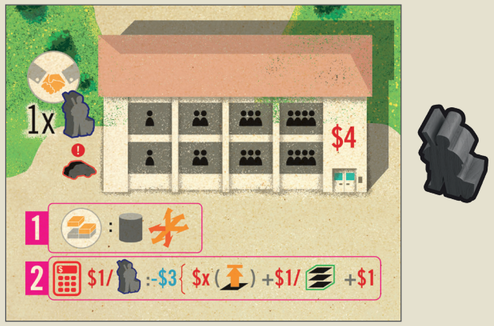
FACILE MEDIA DIFFICILE

Inservienti

Devi spostare un trasportatore? L'inserviente sa come!

Componenti

- 1 plancia Società di Manutenzione
- 8 inservienti grigi in legno



Preparazione

Posiziona la plancia Società di Manutenzione vicino al Tabellone.

Riempi ogni colonna da sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 inserviente per ogni spazio.

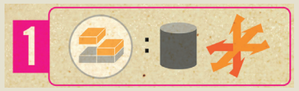
Effetti sul gioco

Fase 1: Azioni

Azione 1: Costruire

Come di consueto, puoi costruire 2 componenti; tuttavia puoi decidere di spostare un trasportatore al posto di una delle due costruzioni. Devi già avere presente l'inserviente nel modulo con il trasportatore. Sposta il trasportatore in un qualsiasi altro modulo nello stesso edificio (non devi spostare anche l'inserviente).

Ciò è rappresentato sulla plancia Società di Manutenzione con le seguenti icone:



Azione 2: Assumere

Ora puoi assumere anche gli inservienti.

Se scegli l'azione assumere, puoi assumere nuovi dipendenti pagandone il costo indicato. Puoi:

Assumere 1 medico **o 1 inserviente e/o** 1 infermiere (dalla colonna del round in corso) o 1 portantino.

Rammenta: ogni dipendente arriva con un'auto da parcheggiare!

Ciò è rappresentato sulla plancia Società di Manutenzione con le seguenti icone:

Movimento

Gli inservienti possono terminare il movimento in qualsiasi modulo della clinica (ma per spostare un trasportatore dovranno essere nel modulo in cui esso è presente). Non sono influenzati e non sono considerati nella capacità dei moduli.

Nota: gli inservienti non possono lasciare la clinica per prendersi una pausa: solo il personale sanitario, razza di snob!

Fase 2: Affari

Spese

Devi pagare $1 per ogni inserviente.

Se possiedi trasportatori, devi pagare per la loro manutenzione. Il costo dipende dal piano più alto (p) tra tutti i tuoi edifici e dal numero di edifici (e) nella tua clinica: $p + $e + $1. Ogni inserviente che possiedi diminuisce questo totale di $3, ma mai sotto $0.

Ciò è rappresentato sulla plancia Società di Manutenzione con le seguenti icone:

Farmacia

Puoi utilizzare dei medicinali per aiutare i pazienti!

Componenti

- 1 plancia Farmacia
- 25 Segnalini Pillola (3 rossi, 4 arancioni, 6 gialli, 12 bianchi)
- 1 Sacchetto Pillole

Preparazione

Posiziona la plancia Farmacia vicino al Tabellone.

Forma la riserva di pillole mettendo i seguenti segnalini nel sacchetto Pillole, in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
🔴	1	1	2	3
🟠	1	2	3	4
🟡	1	3	4	6
⚪	2	4	8	12

Pesca un certo numero di pillole dal sacchetto, in base al numero di giocatori, come indicato sulla plancia Farmacia, nella Fase 3. Metti ogni pillola nello spazio della Farmacia del colore corrispondente (che ne determina anche il costo).

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azione 2: Assumere

Con questa azione puoi anche comprare delle pillole.

Prima, con l'azione assumere, potevi solo assumere nuovi dipendenti pagandone il costo indicato.

Ora, invece di assumere un medico, puoi comprare 1 pillola dalla plancia Farmacia (pagandone il costo indicato sulla colonna) e metterla in una tessera dipartimento a scelta.

Ciò è rappresentato sulla plancia Farmacia con le seguenti icone:

Movimento

Ogni infermiere può prendere e trasportare 1 pillola senza spesa di tempo aggiuntiva e senza alcun effetto per averla trasportata. L'infermiere deve portarla ad un ambulatorio (non una sala operatoria né Day Hospital). La pillola va depositata dove l'infermiere termina il movimento; l'infermiere non può depositarla e continuare a muoversi.

Ciò è rappresentato sulla plancia Farmacia con le seguenti icone:

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

In un ambulatorio, se (e solo se) non sono presenti medici, un infermiere con una pillola può usarla per poter considerare l'infermiere come un medico del colore della pillola. Quindi:

Se il colore della pillola corrisponde a quello del paziente, l'infermiere usa la pillola per curare il paziente.

Se il colore non corrisponde, hai bisogno di un infermiere aggiuntivo nell'ambulatorio per ogni colore di differenza tra pillola e paziente.

Ciò è rappresentato sulla plancia Farmacia con le seguenti icone:

Esempio: puoi curare un paziente arancione con una pillola gialla, ma avrai bisogno, in totale, di 2 infermieri nell'ambulatorio: 1 per usare la pillola +1 per compensare la differenza di colore da arancione a giallo.

Fase 3: Amministrazione

Rimuovi dal gioco ogni pillola non comprata che si trova ancora nella Farmacia: sono scadute.

Pesca un certo numero di pillole dal sacchetto, in base al numero dei giocatori, come indicato per la fase 3 sulla plancia Farmacia. Metti ogni pillola nello spazio della Farmacia del colore corrispondente (che ne determina anche il costo).

Ciò è rappresentato sulla plancia Farmacia con le seguenti icone:

Ospizio

Gli anziani sono un po' lenti nei movimenti, ma soddisfare le loro esigenze può essere molto remunerativo.

Componenti

- 4 plance Ospizio
- 16 anziani beige in legno

Preparazione

Ogni giocatore prende una plancia Ospizio e la posiziona vicino alla propria plancia giocatore.

Metti un anziano in ognuno dei 4 spazi della plancia Ospizio.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Movimento

Gli anziani non possono usare l'elicottero.

Gli anziani non arrivano in automobile!

Quanto tempo impiegano a muoversi:

Muovere un anziano dall'Ospizio impiega 2 tempi invece che 1.

Spostare un anziano nella clinica in uno spazio adiacente impiega 2 tempi invece che 1.

Ciò è rappresentato sulla plancia Ospizio con le seguenti icone:

Capacità dei Moduli

Gli anziani contano come un qualsiasi paziente per quanto riguarda la capacità dei moduli; ma essi rifiuteranno di essere curati finché non saranno l'unico paziente nel modulo (vedi di seguito).

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Puoi curare gli anziani solo in un ambulatorio (non in sala operatoria o in day Hospital) che non abbia altri pazienti al suo interno (nemmeno altri anziani); tuttavia l'ambulatorio può essere adiacente a una tessera dipartimento qualsiasi.

Un medico non può curare un anziano.

Un qualsiasi numero di infermieri può curare un anziano, indipendentemente dalla presenza o meno di un medico.

Ogni anziano curato con successo ti fa guadagnare $10 più i consueti $2per ogni giardino adiacente all'ambulatorio.

Tornare a casa

Rammenta: gli anziani non sono venuti in auto. Quindi ogni anziano curato con successo viene semplicemente rimosso dal gioco.

Spese

Ogni anziano nel tuo Ospizio ti fa guadagnare $2, che aggiungi ai guadagni del turno; quindi potrai utilizzare questi soldi per acquistare popolarità.

Fine del gioco

Ogni anziano nel tuo Ospizio muore: −5 popolarità per ognuno di essi.

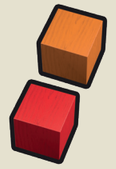
Le regole della Fase Affari, così come la penalità al termine della partita, sono rappresentate sulla plancia Ospizio con le seguenti icone:

Virus

Hai così tanti pazienti in attesa di essere ricoverati! Con l'aumentare dello stress si riduce la risposta immunitaria, rendendoli particolarmente vulnerabili al contagio ... ma stai gestendo una clinica, quindi più malattie significa più guadagni, supponendo che tu sia in grado di gestirle!

Componenti

- 1 plancia Virus
- 5 segnalini Virus
- 14 pazienti (8 arancioni, 6 rossi)



Preparazione

Posiziona la plancia Virus vicino al tabellone.

Metti i segnalini Virus nello spazio apposito della plancia Virus, in base al numero dei giocatori. Riponi i rimanenti nella scatola.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Novità! Contagio

Prima del movimento, fai quanto segue per ogni dipartimento in gioco:

Conta il numero totale di pazienti nelle aree di pre-ricovero di tutti giocatori per ogni dipartimento.

Se il totale è maggiore di 2 per giocatore, metti un segnalino Virus sull'agenda sul tabellone, all'estremità a sinistra della riga relativa al dipartimento corrispondente.

Ciò è rappresentato sulla plancia Virus con le seguenti icone:

Fase 3: Amministrazione

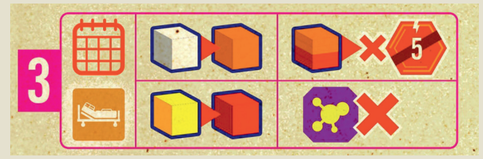
Per ogni dipartimento che presenta un virus sulla sinistra della propria riga sull'agenda, fai quanto segue:

Ogni paziente associato ad uno dei dipartimenti infettati dal virus (sia in un ambulatorio che in una sala operatoria, in pre-ricovero o semplicemente in attesa sull'agenda) peggiora di 2 livelli: se rosso muore, se arancione muore, se giallo diviene rosso, se bianco diviene arancione.

Rammenta: per ogni paziente che muore nella tua cinica, subisci −5 in popolarità e le rispettive auto tornano sullo spazio parcheggio sul tabellone.

Rimuovi poi il segnalino virus dall'agenda e riponilo sulla plancia Virus.

Ciò è rappresentato sulla plancia Virus con le seguenti icone:



Pilastri

L'espansione pilastri fornisce agli architetti nuove e creative alternative per sostenere i piani alti della clinica.

Componenti

- 1 plancia Pilastri
- 8 pilastri ottagonali neri in legno

Preparazione

Posiziona la plancia Pilastri vicino al tabellone.

Metti i pilastri nello spazio vuoto in alto della plancia Pilastri.

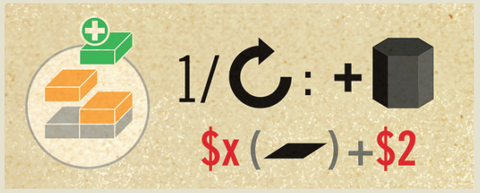
Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azione 1: Costruire

Un altro componente da poter costruire è il pilastro, il cui costo è pari al piano su cui viene costruito (p) più $2: $p + $2. Oltre a poterlo costruire come un normale componente, una volta per round e come parte dell'azione Costruire, puoi costruire un pilastro in aggiunta ai 2 consueti componenti (ma devi comunque pagarne il costo).

Ciò è rappresentato sulla plancia Pilastri con le seguenti icone:



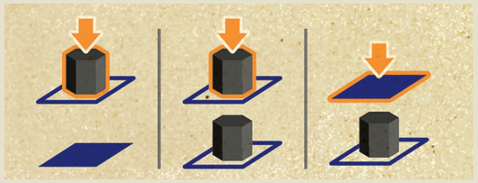
Puoi costruire pilastri solamente in 2 tipi di spazi:

Al pianterreno, in spazi che non hanno nulla nel mezzo (né moduli, né parcheggi, né giardini; ma non costituiscono un problema le auto parcheggiate sui bordi).

Sopra a un altro pilastro.

Nota: Puoi costruire i moduli sopra i pilastri. In effetti questa è la loro funzione primaria!

Ciò è rappresentato sulla plancia Pilastri con le seguenti icone:



Se stai giocando anche con l'espansione Arredo Urbano, rammenta che i pilastri contano (così come i moduli) per la forma richiesta per la tua clinica.

TV Satellitare

9 medici su 10 constatano una maggiore soddisfazione nei pazienti grazie alla somministrazione di dosi regolari di televisione satellitare. Una parabola fornirà la programmazione internazionale a tutti gli ambulatori direttamente sotto di essa.

Componenti

- 1 plancia TV Satellitare
- 10 tessere Parabola satellitari

Preparazione

Posiziona la plancia TV Satellitare vicino al tabellone e impila vicino a essa le tessere Parabola (vicino agli Eliporti).

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azione 1: Costruire

Una parabola ha lo stesso costo e le stesse regole di costruzione di un eliporto: deve essere costruita su uno spazio vuoto sopra ad un modulo e non vi si potrà costruire sopra nulla.

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Ogni paziente curato in un ambulatorio (non in sala operatoria o in Day Hospital) con una parabola direttamente sopra di essa ti fa guadagnare $3 aggiuntivi. Questi sono in aggiunta a qualsiasi bonus dei Giardini.

Ciò è rappresentato sulla plancia TV Satellitare con le seguenti icone:

Lavori Sotterranei di Utilità Pubblica

Hai acquisito un bellissimo appezzamento di terreno per la tua clinica, ma solo ora comprendi perché l'hai ottenuto così a buon mercato: prima ancora di poterci fare qualsiasi cosa, sono iniziati dei lavori sotterranei di utilità pubblica, rendendo alcune parti della tua proprietà inutilizzabili. Non solo non puoi costruire dove stanno lavorando, ma oltretutto i loro detriti hanno reso impossibile parcheggiare accanto alle loro buche nel terreno!

Componenti

- 16 tessere Lavori Sotterranei

Preparazione

I giocatori devono scegliere lo scenario da utilizzare. A causa della difficoltà variabile (più spazio viene bloccato, più difficile sarà costruire), si può scegliere di far giocare i giocatori più esperti con scenari più difficili rispetto a quelli degli altri.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azione1: Costruire

Non puoi costruire nulla in uno spazio in cui è presente una tessera lavori sotterranei.

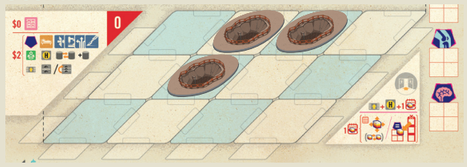
Azione 3: Ricoverare Pazienti

Non puoi parcheggiare automobili sui bordi che toccano una tessera lavori sotterranei.

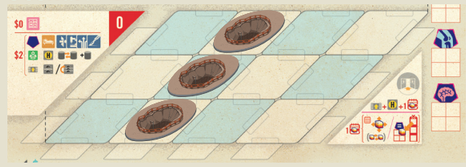
Movimento

Le persone non possono mai muoversi né oltrepassare i lavori sotterranei; devono sempre aggirarli, operazione che richiede più tempo. Ma possono utilizzare una coppia di trasportatori per essere trasportati al di là dei lavori sotterranei!

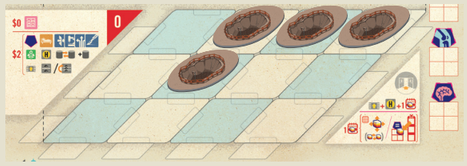
Scenario 1



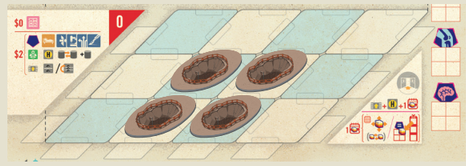
Scenario 2



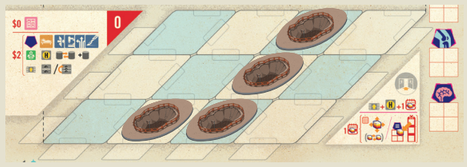
Scenario 3



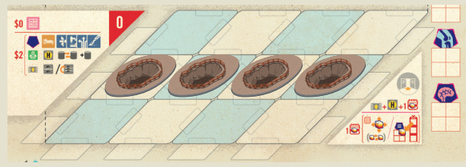
Scenario 4



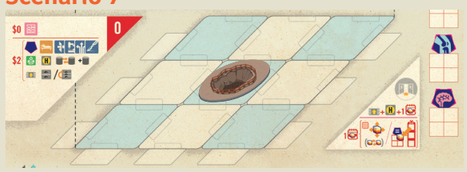
Scenario 5



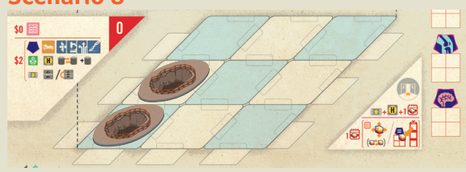
Scenario 6



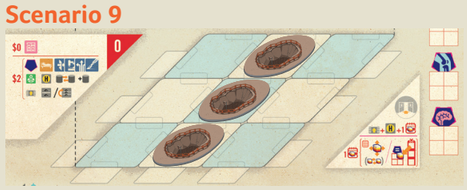
Scenario 7



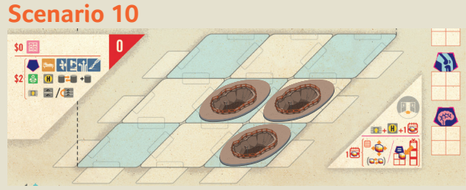
Scenario 8



Scenario 9



Scenario 10



UTI: Unità di Terapia Intensiva

L'UTI è un nuovo modulo speciale, che può curare i pazienti più velocemente.

Componenti

- 1 plancia UTI
- 3 tessere Modulo speciale (Unità di Terapia Intensiva)

Preparazione

Posiziona la plancia UTI vicino al tabellone.

Impila un certo numero (vedi tabella qui sotto) di moduli UTI alla sinistra dei moduli speciali per formare una nuova riserva. Riponi le rimanenti tessere UTI nella scatola.

1	2	3	4
[Ottieni comunque 1 tessera di 2 moduli speciali presi a caso]			

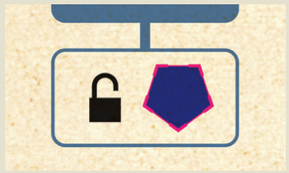
Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azioni 1: Costruire

Devi costruire il modulo UTI adiacente a una tessera dipartimento sullo stesso piano e curerà soltanto pazienti relativi a tale dipartimento.

Ciò è rappresentato sulla plancia UTI con le seguenti icone:



Movimento

Capacità del modulo:

UTI:
1 medico, 1 paziente (del corretto dipartimento), qualsiasi numero di infermieri

Fase 2: Business

Cure ai Pazienti e Guadagni

Nel tuo modulo UTI, assegna un medico lì presente a un paziente e un qualsiasi numero di infermieri al medico. Se il colore del medico corrisponde a quello del paziente, non sono necessari infermieri; tuttavia ...

Un medico necessita di 1 infermiere per ogni grado di colore per cui differisce dal paziente.

Nota: se possiedi il personale corretto nel modulo UTI, non puoi rifiutarti di curare il paziente.

Se il paziente ha assegnata la corretta combinazione di medico e infermieri, viene curato (e verrai pagato ... cioè sono tutti più felici) e migliora la sua condizione di 2 livelli: se bianco è guarito e torna a casa, se giallo è guarito e torna a casa, se arancione diviene bianco e rimane lì, se rosso diviene giallo e rimane lì. Altrimenti la cura ha fallito (e non verrai pagato).

Ciò è rappresentato sulla tessera modulo speciale UTI con le seguenti icone:

Fase 3: Amministrazione

Clinica/Pre-Ricovero: ogni paziente sulla tua plancia giocatore peggiora come di consueto, a meno che non si trovi nel modulo UTI. **Un paziente nel modulo UTI non peggiora.**

Ciò è rappresentato sulla tessera modulo speciale UTI con le seguenti icone:

Ostetricia

Il lamento della sirena! Il lamento della madre in travaglio! Il lamento del neonato esalando il suo primo respiro! Tutto suona come una nuova fonte di guadagno ...

Componenti

- 1 plancia Ostetricia
- 3 gestanti

Preparazione

Posiziona la plancia Ostetricia vicino al tabellone, vicino all'Università. Metti le gestanti sul lato destro della plancia.

Display dei Medici

Il primo giocatore decide quante gestanti saranno presenti nel Round I e le posiziona nell'Università, iniziando dallo spazio disponibile più a destra (in base al numero di giocatori). Poi pesca medici in modo da riempire gli spazi a sinistra come di consueto.

Effetti sul Gioco

Fase 1: Azioni

Azioni 2: Assumere

Invece di assumere, puoi spostare di gran carriera una gestante (se puoi parcheggiare la sua auto) dall'Università ad un'entrata o eliporto della tua clinica. **Non c'è alcun costo per fare ciò.** Se lo fai, ottieni immediatamente 1 in popolarità.

Ciò è rappresentato sulla plancia Ostetricia con le seguenti icone:

Novità! Cattiva Pubblicità

Prima del Movimento, il giocatore con la **maggior** popolarità (cioè l'ultimo in ordine di turno) subisce una penalità di −2 in popolarità per ogni gestante ancora nell'Università, dopodiché queste vanno a casa. Riponile sulla plancia Ostetricia.

Ciò è rappresentato sulla plancia Ostetricia con le seguenti icone:

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Puoi "curare" una gestante in un ambulatorio o in una sala operatoria. Richiede 1 medico bianco e 1 medico giallo. Come di consueto gli infermieri possono compensare la differenza di colore.

Esempio: 2 medici gialli e 1 infermiere possono far nascere un bambino.

Se "curi" una gestante, ottieni $10, più qualsiasi bonus per i Giardini o la TV Satellitare normalmente applicabile. Poi la donna torna a casa come di consueto: riponi la gestante sulla plancia Ostetricia e la sua auto nello spazio parcheggio sul tabellone.

Se fallisci nel "curare" la gestante, subisci −2 in popolarità ed ella torna a casa, come di consueto, senza tanti ringraziamenti. Riponila sulla plancia Ostetricia e la sua auto nello spazio parcheggio sul tabellone.

Ciò è rappresentato sulla plancia Ostetricia con le seguenti icone:

Fase 3: Amministrazione

Università: il giocatore con la minor popolarità (cioè il primo in ordine di turno) decide quante gestanti saranno in gioco nel turno successivo e le posiziona nell'Università iniziando dallo spazio disponibile più a destra (in base al numero di giocatori). Poi pesca medici in modo da riempire gli spazi a sinistra come di consueto.

Ciò è rappresentato sulla plancia Ostetricia con le seguenti icone:

LEGENDA ICONE

PEZZI IN LEGNO

Inserviente

Anziano

Gestante

Ambulanza

Pilastro

SEGNALINI

Pillola
(Qualsiasi Colore)

Pillola
(Bianca)

Pillola
(Gialla)

Pillola
(Arancione)

Pillola
(Rossa)

Virus

AZIONI

Costruzione Bonus
(Non conta come 1 delle 2 costruzioni)

Ospizio

Il piano più alto su cui hai costruito

giochix.it
2019 Tutti i diritti riservati